

実践事例⑦ 小学部3・4年／領域・教科合わせた指導：遊びの指導

『ペアの友だちを誘ってゲームコーナーに行ったり、教え合ったり伝え合ったりしてうめ組フレンドパークで遊ぼう』

1. 子どもの実態と望む姿

- ・対象児童は、小学部3年生の男子(3年生3名、4年生3名の複式学級)
- ・今まで取り組んだ遊びの題材では、ポイントがたまるなど、遊んだ結果がわかりやすい仕組みの遊びや、経験したことがありルールや遊び方がわかっている遊びなどでは、自分から繰り返し遊んだり、決まった友だちと遊ぶなどの姿が見られていた。
- ・本題材では、以下の望む姿を設定した。
 - 楽しさが分かって繰り返し遊んでほしい
 - 友だちとやりとりをしながら遊び方を工夫して友だち同士で遊んでほしいと考えた。

2. 授業のポイント

ポイント1 ペアでルールを守って友だちとかかわって遊ぶ姿を引き出すための教材(遊びの仕組み)の工夫

(ストラックピンの遊び方)

- ①ペアで順番を待つ
- ②1球投げる
- ③タッチをして交代する
- ④待つ
- ⑤タッチをして交代する
- ⑥持ち玉がなくなるまで
 - ②～⑤を繰り返す
- ⑦そろったピンの数を数える
- ⑧ピンごとの分だけスタンプを押す



見て遊び方が分かる遊び道具

(びったんこ3の遊び方)

- ①ペアで順番を待つ
- ②1枚選んでめくる
- ③タッチをして交代する
- ④待つ
- ⑤タッチをして交代する
- ⑥5回めくるまで
 - ②～⑤を繰り返す
- ⑦そろった絵の数を数える
- ⑧そろった分だけスタンプを押す



《ペアで遊ぶためにはどんな遊びがいいかな?》

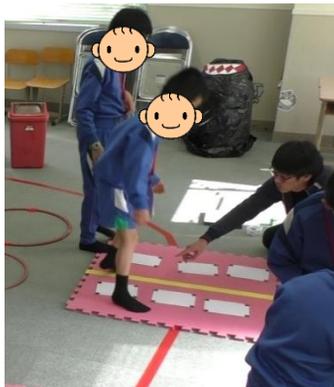
- 物・役・ルールの検討をする
 - ・物ほどの子も扱いやすいもの
 - ・遊び道具は見て遊び方がわかりやすいものにする
 - ・役は、子どもが遊ぶ役、教師が店員役にする
 - ・ルールは、交代で遊ぶ
 - ・一人で遊んでもよいが、友だちと遊ぶよさが実感できるように、**ペアでゲームをクリアするとスタンプが2倍もらえるルールにする**



スタンプカード

授業構想チェックシート 内容チェック 教材の工夫① P.3 参照
 意欲チェック 題材計画の工夫⑨ P.5 参照
 意欲チェック 教具の工夫⑬ P.6 参照

ポイント2 子ども同士の教え合い、伝え合いを引き出すための教師の働きかけの工夫

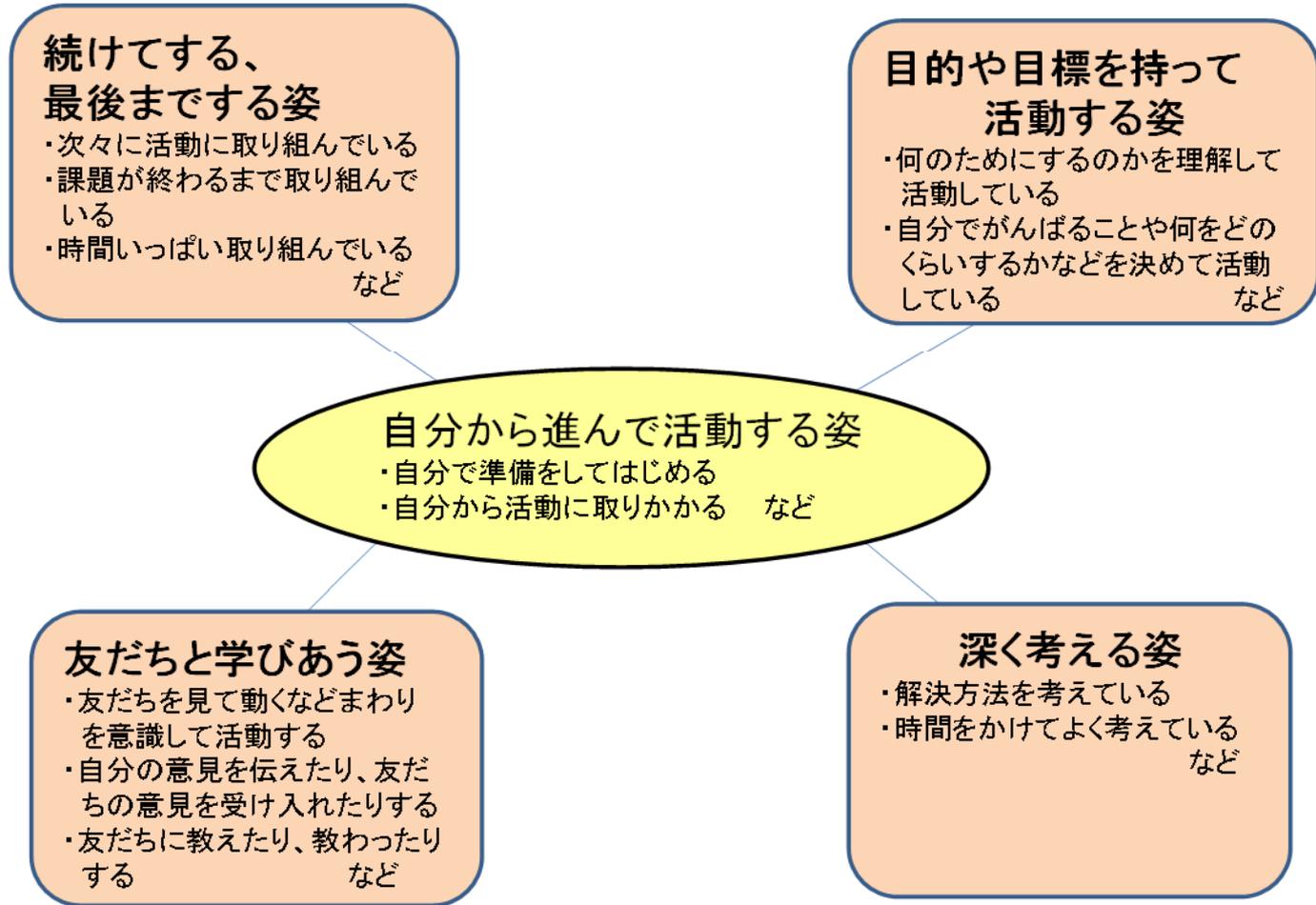


《教師の働きかけはどうすればいいかな?》

- 教師の働きかけの方針を検討して、他の教師と一貫した支援をする
 - ①教師が友だちへの教え方の見本を見せる
 - ②実際に遊ぶ
 - ③友だちに教える姿が見られたら、すぐにビンゴの合図のベルを鳴らしてスタンプを押す
 - ④教師の見本以外で、子どもが指さしや言葉、手を取って教えるなどして遊ぶ姿が見られたら、全て③のようにして認める

授業構想チェックシート 内容チェック 働きかけの工夫① P.4 参照

児童生徒が意欲的に取り組む姿



自分から進んで活動する姿を基盤にし、
児童生徒一人一人のより意欲的な姿が現れる